

Game: Edit View Tools Chat Commands Help

stone floor
round shield (empty) (empty)
throwing knife (readied)
pirate hat
orchid stone axe
platinum coins (0)

You unready your heavy staff (keep).
You ready your throwing knife (readied).
That map is claimed by Rubywhitney. You should ask that player if you can enter.
That map is claimed by Rubywhitney. You should ask that player if you can enter.
There is nobody here to talk to.
Rubywhitney invites you into her maps.
You hear someone cursing shoplifters.

Jeren the Human Adventurer (Level 1)
HP 200/200
SP 50/100
XP 6
Ready: throwing knife 295 gp

Branch Village

Dunn

General Fourchfoot: Considering we're dwarves, it's a little tight.
Dunn: I don't know, it's a little tight.
Dunn: I don't know, it's a little tight.

Damnion Dwarf Paladin Level 8



Mgr. Juraj Pšenák
Učo 320564
juraj.psenak@gmail.com

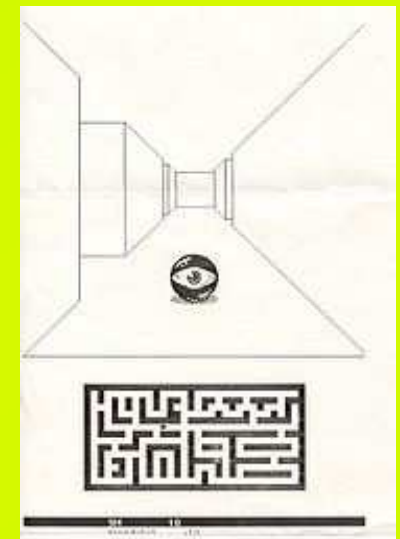
MMORPG

Massively-Multiplayer Online Role-Playing Game

Forma počítačovej on-line hry, kde tisícky hráčov stvárňujú roly fiktívnych postáv v perzistentnom virtuálnom svete.

História on-line svetov (1/3)

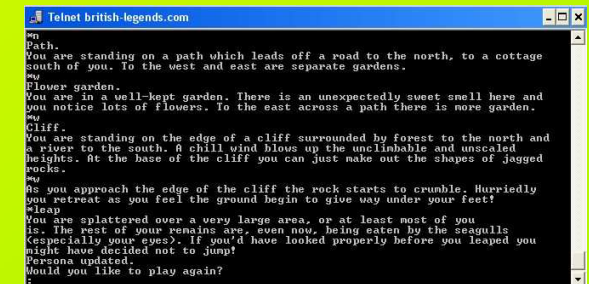
- 1973 - „Mazewar“
 - prvá grafická 3D „strieľачka“ po sieti



- 1985 – „Island of Kesmai“
 - prvá komerčná hra, ASCII grafika



- 1987 – Essex MUD, MUD1 (* textové hry)
 - (Multi-User Dungeon)



História on-line svetov (2/3)

- 1991 – Neverwinter Nights
 - prvá grafická online rolová hra

- 1997 – Ultima Online
 - 1. označenie MMORPG, popularizácia



História on-line svetov (2/3)

- 2003 – Second Life

- virtuálny svet, výrazné napojenie na reálny

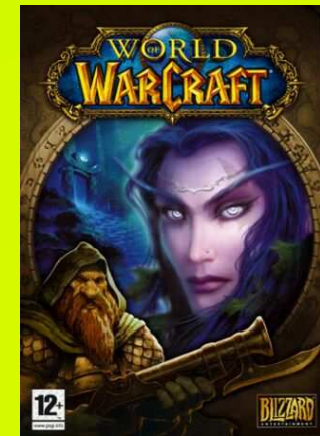


- 2004 – World of Warcraft

- najpopulárnejšie MMORPG súčasnosti



World of Warcraft



- najpopulárnejšie MMORPG
 - takmer 12 mil. platiacich hráčov
- fantasy svet Azeroth
- Hráč ovláda tzv. „avatara“
 - zabíjaním príšer, plnením úloh – rastúca sila hrdinu
- Hracie servery („ríše“)
 - Hráč vs. Hráč; Hráč vs. Prostredie
- Gildy+priestor pre mimohernú komunikáciu a tvorivé prejavy
- [VIDEO](#)

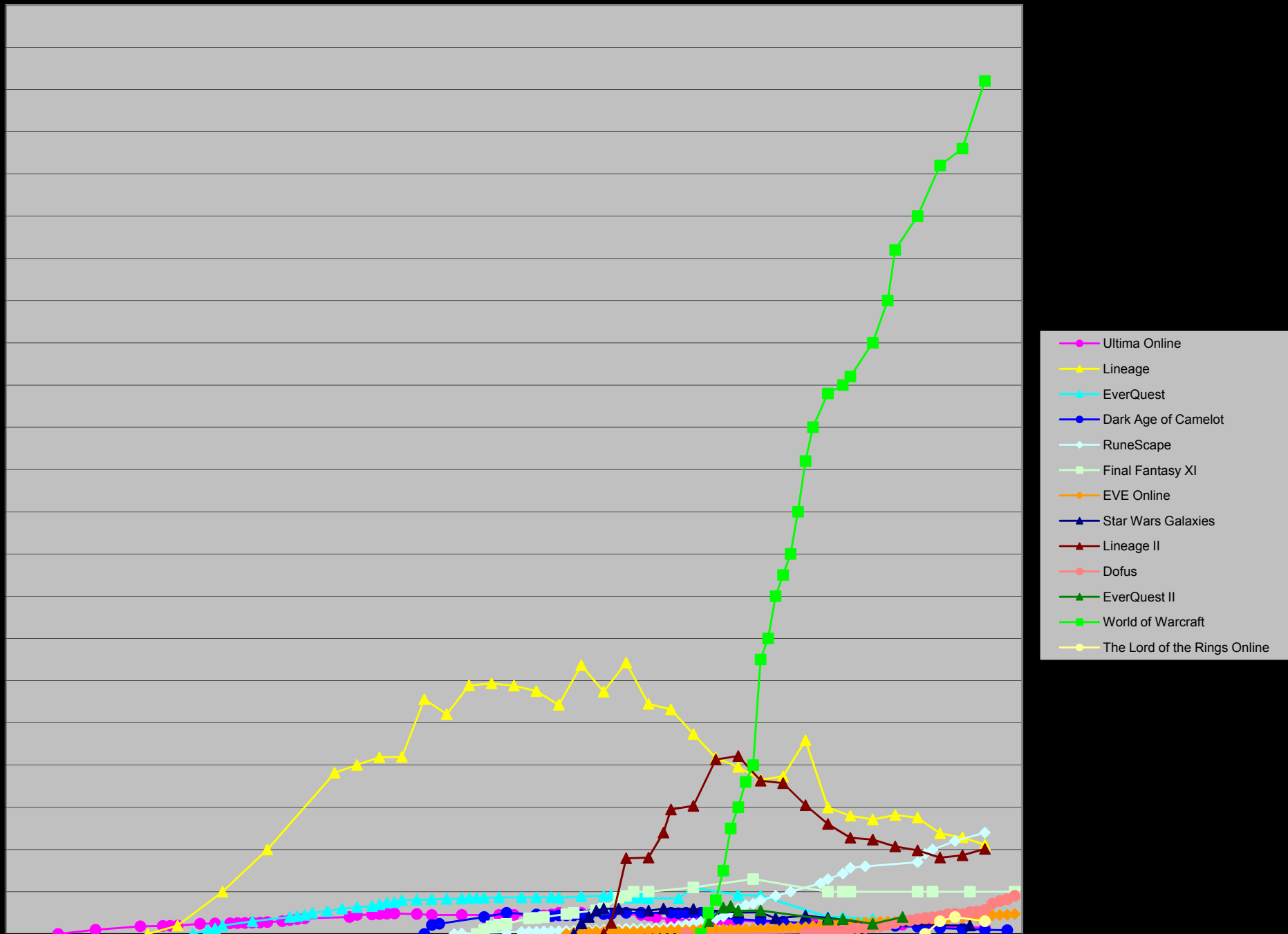
Second Life



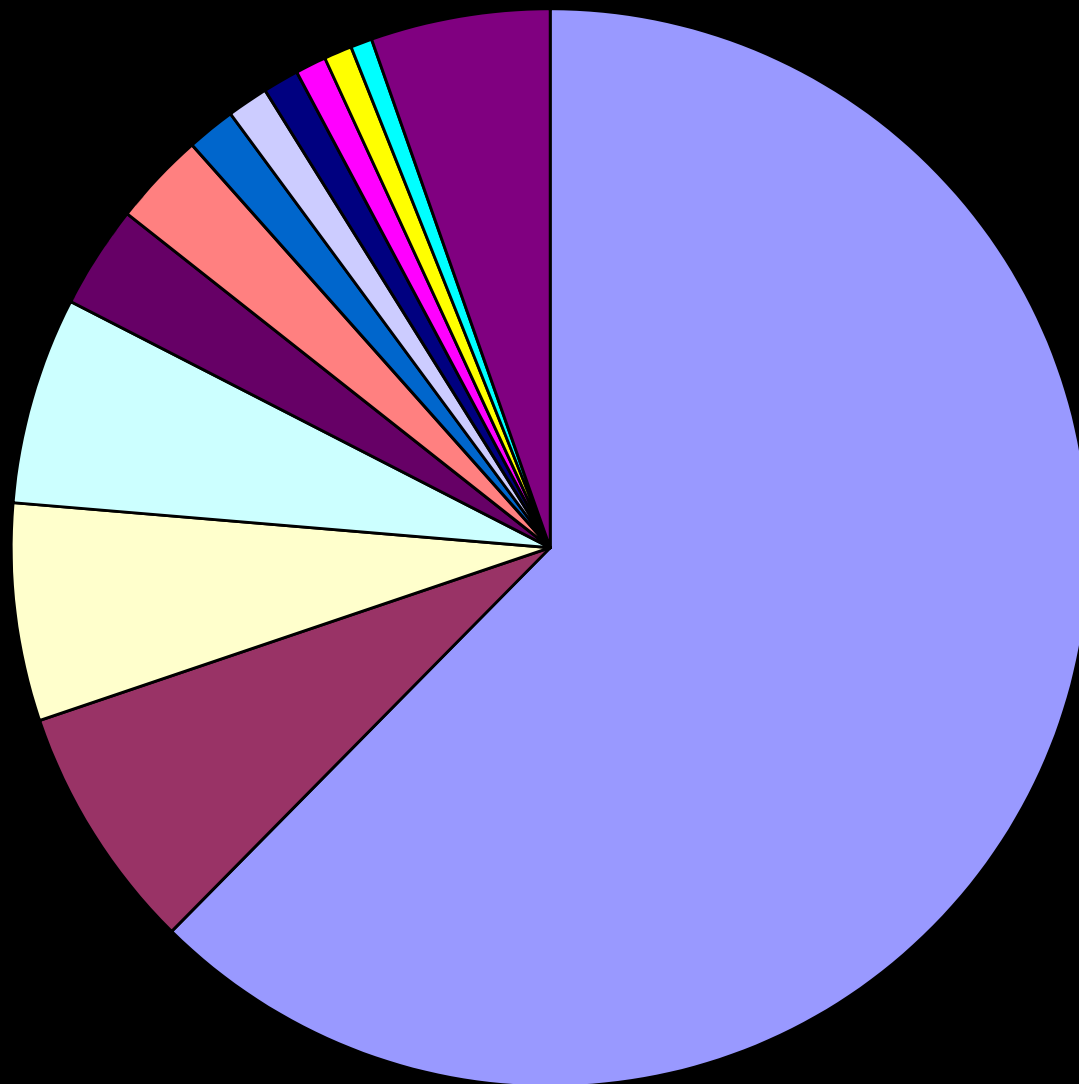
- ? virtuálny svet, počítačová hra, chat ?
- Založenie účtu zadarmo (15 mil.), možnosť lepších technických možností za poplatok
- Textová interakcia medzi avatarmi
- Možnosť vytvárať predmety a iný herný obsah
- Prepojenie reálnej meny s virtuálnou
 - SL ako komunikačný priestor reálnych firiem so zákazníkmi (marketing, prieskumy...)
- Právne spory o vlastníctve vo virtuálnom svete

• [VIDEO](#)

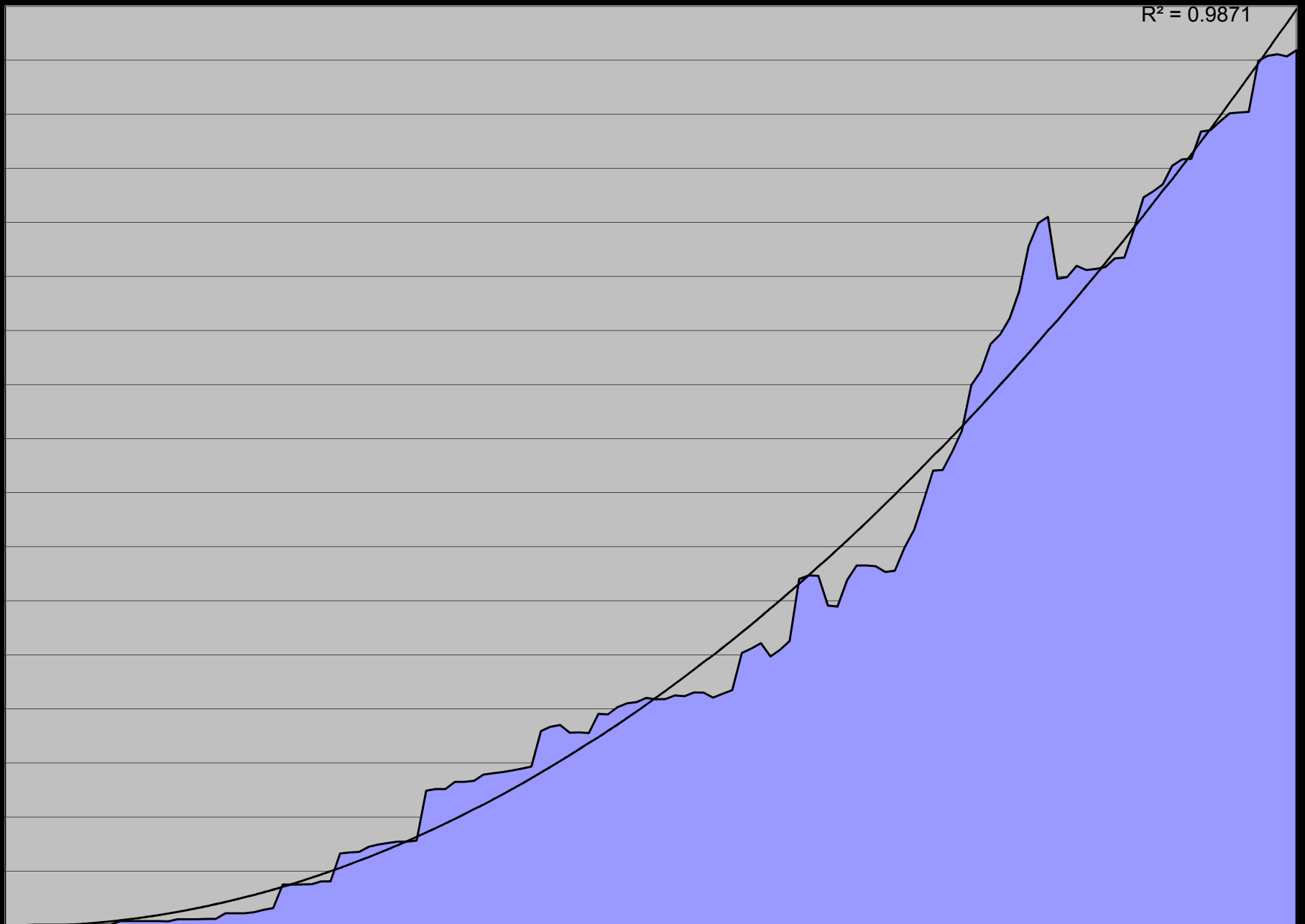
Aktívnych predplatiteľov MMORPG (200 000+)



Predplatitelia MMORPG – rozloženie trhu k 04/2008



Celkové množstvo aktívnych predplatiteľov MMORPG



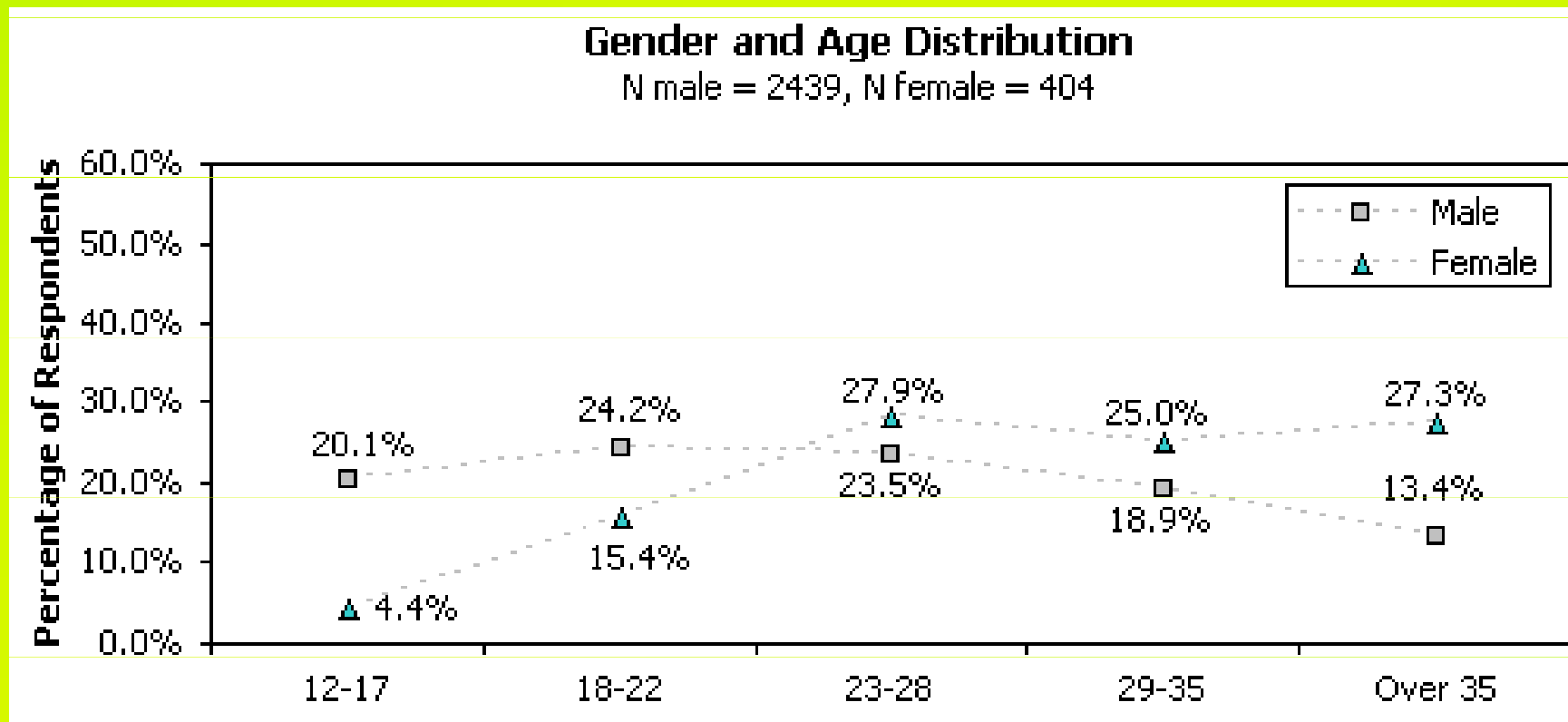
MMORPG

1. Demografická stratifikácia
 - rodové, vekové, vzdelanostné hľadisko
2. Hráčske motivácie
3. Virtuálna identita a komunikácia
4. Spoločenstvo hráčov
5. Ekonomika
6. Rodové rozdiely

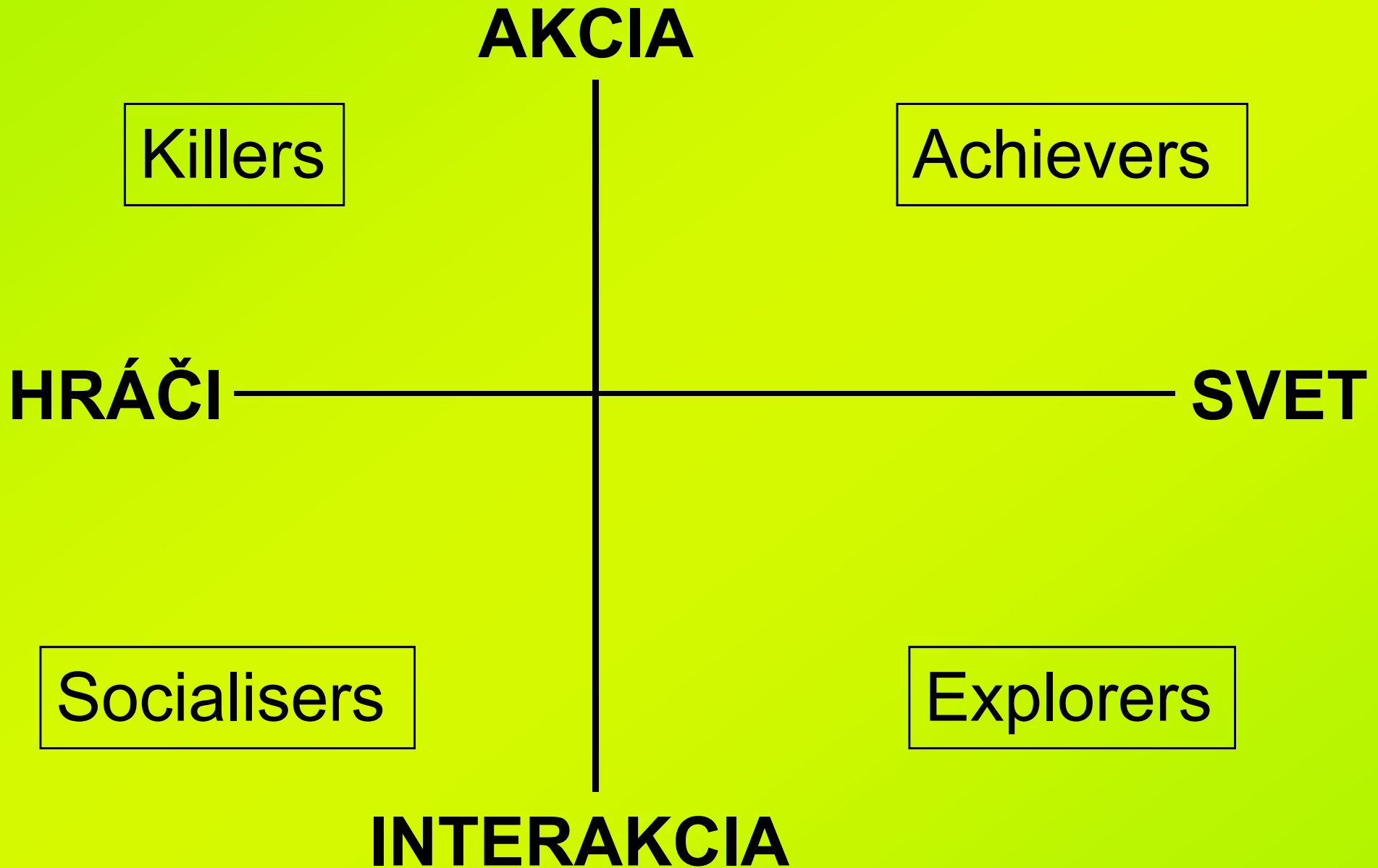


Demografická stratifikácia (1/6)

- 87% mužov (2006)
- Priemerný vek: 25-26 (m: 25,7; ž: 31,7)
- 50% pracujúcich, 23% študentov



Hráčske typy („štýly“)



Hráčske motivácie

- **Vnútorne faktory**

- Výzva
- Fantázia
- Zvedavosť
- Kontrola
- Kompetitívnosť a kooperatívnosť

- **Kybersociálne faktory**

- Uznanie (všimnutie si)
- Úspech
- Sunáležitosť a soc. záväzok

Virtuálna identita a komunikácia

- Hráč ovláda postavu („character“, „avatar“)
- Anonymita (skutočná, domnelá)
- Absencia neverbálnej zložky (väčší dôraz na obsah textu) + projekcia a prenos
- Recipročná akceptácia vnímania jednotlivcov
- Disinhibovaná komunikácia (v skutočnosti komunikujú inak)
- Otvorenie sa (self-disclosure)



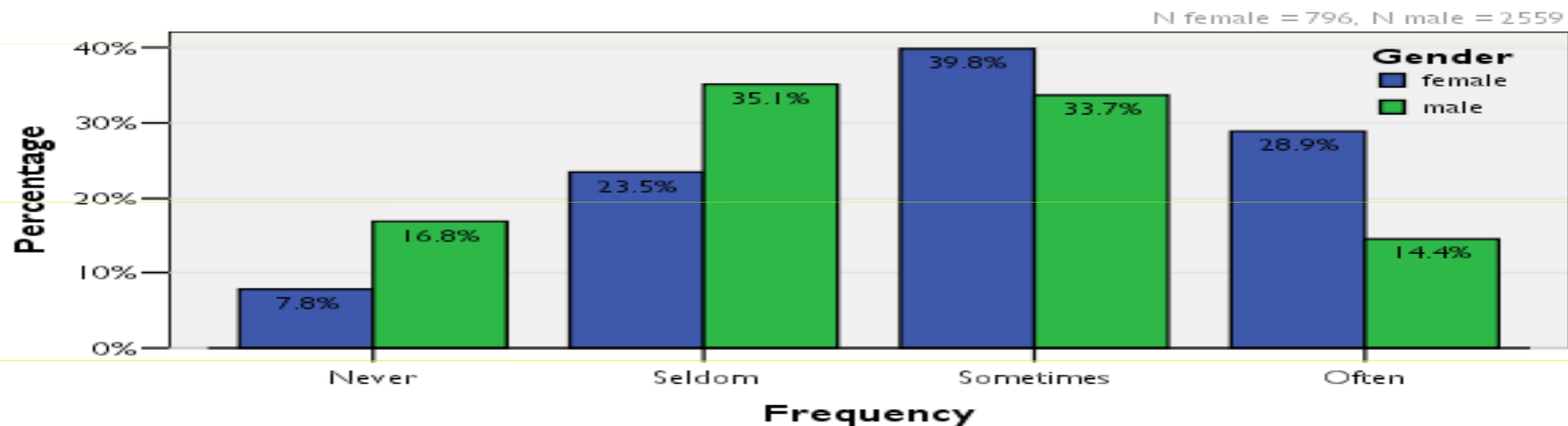
Spoločenstvo hráčov

- Vnútroherné skupiny – gildy, klany
 - (78% hráčov v gilde; 50% v prvej (2003))
 - Vlastná kultúra, pravidlá (sporiadanosť, deviantnosť...)
- Presahy v komunikácii
 - rozhovory o živote pri hre, o hre v živote
- Nadväzovanie mimoherných priateľstiev (viac starší a ženy)
- Konflikt skĺbenia herných vzťahov a situácií so skutočnými

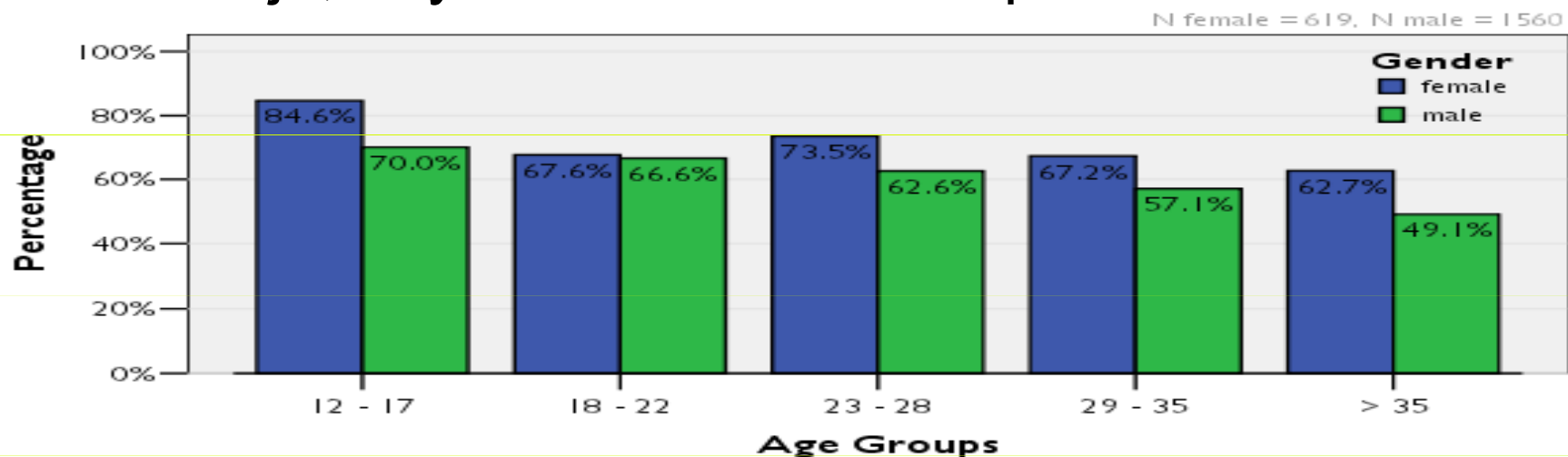
[Prerušený pohreb](#)



Rozhovory o osobných otázkach reálneho života



Hrajú, aby ostali v kontakte s priateľmi



<http://www.nickyee.com/daedalus/>

Ekonomika

- Virtuálne svety - vlastné ekonomické systémy
 - Vlastné meny a obchodné siete
 - Výmena herných komodít medzi hráčmi
- Časté presahy do ekonomických vzťahov skutočného sveta
 - Obchodovanie s hernými komoditami za skutočné peniaze
 - Výmena skutočných peňazí za virtuálne
 - Odkúpenie užívateľského účtu (vylepšenej postavy)
- Tvorcovia hier odmietajú, alebo naopak podporujú toto finančné prepojenie
 - Možnosť ukladať si reálne peniaze na virtuálne účty v Second Life



Rodové rozdiely (1/2)

- **M : Ž** cca. 9 : 1, (**Ž**: až o 10 rokov staršie)
- **Ž** prekáža súťaživosť, násilie a sexuálna stereotypizácia ženských postáv
- „maskulinita“ internetovej komunikácie
 - získavanie a uplatňovanie moci, kontrolovaný prejav, boj o prestíž
 - „male answer syndrom“



Rodové rozdiely (2/2)



- Rozličné hráčske preferencie
 - **M** – súťaživosť, získavanie a uplatňovanie moci
 - **Ž** – nadväzovanie kontaktov, sklony k sebaodhaľovaniu
- až 60% **Ž** hrá spolu s partnerom (16% **M**)
- „cross-gender“ (gender swapping)

„Nerdizmus“



- Stereotyp:
 - technicky zdatného, vzdelaného (muža), telesne neobratného (chudý či s nadváhou), slabé sociálne zručnosti (absencia partnera), voľný čas spojený s počítačom
- Neatraktívnosť, špecifická komunikácia, zakrývanie znakov „nerdizmu“ (pred ženami)

Priestor k diskusii

